**Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры)**

1. **«Ателье» (5-6 лет)**

**Количество детей:** 8 – 10 человек.

**Подготовительная часть:**

Воспитатель: - Вам знакома профессия портной? Эта профессия появилась в те времена, когда были цари и короли. Портной - древняя и очень уважаемая профессия. Чем занимается портной?

Дети: Портной шьёт нам одежду, одевает нас летом и зимой, осенью и весной.

Воспитатель: - Какие вещи нам может сшить портной?

Дети: Красивые платья, сарафаны, юбки, брюки, рубашки, пальто, брюки.

Воспитатель: Где работает портной?

Дети: В швейной мастерской, в ателье, на швейной фабрике.

Воспитатель: Портной входит в состав бригады, у каждого из которых свои обязанности. Назовите, кто же помогает портному изготавливать одежду? Приемщица - принимает заказы, записывает на квитанции, чей это заказ и что хотят сшить. Модельер - придумывает модели (эскизы) одежды, выбирает подходящую ткань, фасон одежды. Закройщик - снимает мерки, делает выкройки, разрезает ткань, кроит одежду. Швея - соединяет детали одежды с помощью иголки и нитки, шьет на швейной машинке. Гладильщица – отглаживает (утюжит) одежду, вешает на плечики, относит ее приемщице.

Воспитатель: - Молодцы! Знаете, швейные профессии. Предлагаю поиграть игру ателье мод для кукол, где мы сможем заказать нарядную одежду и посмотреть, как работают мастера ателье. Вы согласны?

Дети: Да!

Воспитатель: - Распределяем роли и помните самое главное правило: мастера ателье работают все вместе, дружно, быстро (хором выбирают считалкой) «На златом крыльце сидели», берут бейджики, одевают фартуки и готовят место игры.

Распределяются роли: Директор ателье, портной, закройщик, приемщица, швея, модельер, гладильщица, продавец магазина «Лоскуток», заказчики - оставшиеся дети.

**Ход игры:**

Директор ателье: Внимание! Внимание! Приходите в ателье, почините платье. Сшейте юбки, сарафаны Оле, Тане, Кате. Выполняем в срок заказ! Ателье здесь высший класс. Ваша кофточка готова, а у вас примерка снова. Вам - пиджак, а вам - жилет, ателье надёжней нет! Добро пожаловать в наше ателье! Проходите, пожалуйста, наша приемщица примет ваш заказ. А остальным ожидающим посетителям мы предлагает расположиться возле журнального столика. Просмотрите новинки сезона в журналах мод и закажите их в нашем ателье.

Приемщица: Здравствуйте, что вы хотели заказать у нас?

Заказчик: Здравствуйте, я хотела бы сшить у вас новую юбку. К кому можно обратиться? Приемщица: Вам поможет наш модельер, вы можете пройти к ней в кабинет.

Модельер: Здравствуйте, какую юбку вы бы хотели заказать? Длинную, короткую? Праздничную, деловую? Давайте подберем фасон вашей юбки, а ткань вы можете купить в нашем магазине «Лоскуток» (Дидактическая игра «Подбери ткань к одежде») Магазин «Лоскуток». Продавец: Здравствуйте, какую ткань и какого цвета вы хотите купить и для чего? (подбирает «ткань, фурнитуру», расплачивается, уходит обратно в ателье, к приемщице)

Приемщица: Скажите, пожалуйста, ваши данные, я оформлю заказ (вызывает по телефону закройщика).

Закройщик: (снимает мерки, берет эскиз юбки) Приходите, пожалуйста, через два часа, на примерку (заказчик уходит, закройщик «кроит», т.е. рисует на бумаге с помощью трафарета контур будущей юбки, вырезает и отдает швее, которая «шьет», затем гладильщику, который «гладит» изделие и относит приемщику.)

Заказчик: Спасибо за работу. Сколько я вам должна? (расплачивается, получает квитанцию) И т.д. Самостоятельная игровая деятельность детей

Посетители «Ателье мод» подходят к столу с журналами, эскизами моделей, рассматривают их. С посетителями работают модельер - выбирают эскизы. Продавец продаёт ткань, фурнитуру, кружева, тесьму, нитки, одежду. Закройщик измеряет посетителей, выкраивает одежду, отдаёт выкройки швее. Швея - шьёт, отдаёт изделия гладильщице. Гладильщица - утюжит одежду, вешает её на плечики, уносит одежду в приемную. Во время игры администратор руководит, направляет работу в цехе, в магазине, разрешает конфликтные ситуации. Дети выполняют игровые действия в соответствии с выбранной ролью. Дети, сделавшие заказы, посещают кафе (сок, вода, фрукты за счёт заведения).

Администратор: Рабочий день в нашем «Ателье мод» закончен. Наводите порядок на своих рабочих местах. До свидания.

**Источник:** Алябьева Е.А. Воспитание культуры поведения у детей 5-7 лет: Методическое пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2009. – 128 с. (Библиотека журнала «Воспитатель ДОУ»)

**Сюжетно-ролевая игра «Спасатели» ( 5-6 лет)**

**Количество детей:** 12 – 14 человек.

**Оборудование:** *«Штаб»* службы спасения (стол, телефон, журнал для записи адресов, плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях); экипировка спасателей *(шлемы, каски, комбинезоны, ремни с замками и карабинами, молотки)*; лестницы, противогазы, огнетушители, лопаты, вёдра. Транспорт: машины для доставки спасателей, грузовая машина, скорая помощь. Для медицинской службы: но-силки, аптечка первой медицинской помощи, халаты, шапочки, сумки, палки для наложения *«шины»* при переломах, бинты, сердечные средства.

**Роли:** Спасатели, врачи, медсёстры, диспетчер, жильцы дома, пострадавшие.

**Сюжет игры**

Воспитатель: Ребята, что бы вы сделали, если бы у вас в квартире случился пожар? - Правильно, вы вызвали бы пожарных. - А если бы вашему соседу стало вдруг плохо с сердцем? - Молодцы, правильно, нужно скорее вызывать скорую помощь.

- Ну, а если бы вы увидели, что рухнула часть соседнего дома и пострадали люди - они остались под завалами этого дома?

- Правильно, нужно срочно вызывать спасателей из службы спасения и, конечно же, скорую помощь. Когда вы позвоните в службу спасения, вам ответит диспетчер - он запишет адрес места происшествия с ваших слов и вышлет бригаду спасателей на машине. Что же будут делать спасатели, прибыв на место происшествия?

- Да, они начнут быстро и аккуратно разбирать завалы с помощью машин или своими сильными руками. Из-под завалов спасатели вытаскивают пострадавших людей, а врачи и медсёстры скорой помощи сразу приступят к оказанию первой помощи раненым людям. Мы смотрели с вами фильмы о работе спасателей, вспомните, ребята, кто ещё помогает спасателям?

Правильно, служебные собаки. Они, благодаря своему острому чутью, могут определить место нахождения человека глубоко под завалами. Также спасатели во время поиска людей используют *«минуты тишины»* - все умолкают на несколько минут, чтобы послушать, не зовет ли кто-нибудь на помощь из-под завалов.

- Ребята, а каким же должен быть спасатель? - Верно, он должен быть очень сильным человеком, мужественным, смелым и дисциплинированным.

- А женщина может быть спасателем? Почему? - Я думаю, что женщине такая работа всё-таки не под силу, она может помогать спасателям в качестве врача или медсестры, здесь-то и понадобятся женские доброта, милосердие, терпение и тёплые слова. Мы не раз играли с вами в игру *«Больница»* и знаем, как правильно нужно сделать укол больному или наложить на перелом *«шину»*, перевязать руку, ногу, голову раненому. Сегодня всё это нам пригодится, потому что мы будем играть в серьёзную, почти настоящую игру *«Спасатели»*. Представим себе, что произошёл обвал дома, пострадали люди. Кто-то из очевидцев вызвал спасателей из службы спасения и скорую помощь. Началось спасение людей.

Нам нужно выбрать на роли спасателей 3-4 человека, столько же врачей и медсестёр, диспетчера, ещё будут жильцы дома и пострадавшие. Подумайте и скажите, кто из наших мальчиков мог бы стать спасателем и почему?

Дети выбирают спасателей, врачей, медсестёр, диспетчера *(в случае разногласия выбор происходит путём голосования)*. Оставшиеся дети распределяют роли пострадавших и жильцов дома.

**Ход игры**

Жильцы дома, где случился обвал стены, звонят по телефону в службу спасения:

- Алло, у нас несчастье - рухнула стена нашего дома!

Диспетчер: Успокойтесь, пожалуйста, назовите ваш адрес. Жильцы: Улица Лермонтова, 18. Скорее, помогите!

Диспетчер: Ждите, бригада спасателей и *«скорая помощь»* уже выезжают к вам.

Диспетчер *(спасателям)*: Внимание! Поступило экстренное сообщение - обвал дома на улице Лермонтова, 18. Дежурная бригада спасателей - на выезд!

Спасатели быстро одеваются в обмундирование, берут необходимые атрибуты, грузятся на машины и выезжают на место происшествия. Машина едет с сиреной, чтобы другой транспорт освобождал дорогу. Прибыв на место, спасатели видят такую картину: произошёл обвал стены двухэтажного дома (дом построен из крупного конструктора, модулей, жильцы лежат под завалами, стонут. Спасатели начинают аккуратно освобождать людей, разбирая завалы, советуются друг другом, помогают. Где не могут найти пострадавших, прибегают к помощи служебных собак *(игрушка)*. Спасённых раненых людей спасатели укладывают на носилки, их уносят врачи и медсёстры на безопасную территорию и там начинают оказывать первую помощь.

Врач *(пострадавшей девочке)*: У тебя перелом ноги, потерпи немножко, всё будет хорошо.

Медсестра делает девочке обезболивающий укол, а врач накладывает *«шину»* на сломанную ногу. Медсестра гладит девочку по голове, говорит больной ласковые слова.

Затем девочку увозят на *«скорой помощи»*. А спасатели продолжают свою работу: осталось освободить ещё двух человек, но их не могут найти. Наступают *«минуты тишины»*. Все слышат стоны слева. Немедленно спасатели бросаются в сторону этих звуков и через некоторое время последние пострадавшие спасены!

Медсёстры и врачи подбегают к освобождённым людям, врач обследует раненых: у одного разбита голова, у другого - перелом плеча и поранены ноги. Медсёстры делают уколы, накладывают повязки на раны больным, разговаривают с ними, шутят, поддерживают у людей спокойствие, не дают распространиться панике и страху, дают успокоительные лекарства.

Затем всех пострадавших увозят в больницу на скорой помощи.

Жильцы дома благодарят спасателей: Спасибо вам большое, как хорошо, что есть такие люди, как вы!

Спасатели эвакуируют здоровых людей из рухнувшего дома в ближайшие здания детского сада, школы или гостиницы.

Подведение итогов: Воспитатель вместе с детьми анализирует ход игры, обсуждает действия спасателей и медицинской службы: что получилось хорошо, а когда и почему нужно было бы поступить по-другому. Воспитатель помогает детям оценить свои действия, сделать выводы, находить правильное решение. По окончании воспитатель хвалит детей, благодарит их, предлагает спеть песню о дружбе

**Источник:** Алябьева Е.А. Воспитание культуры поведения у детей 5-7 лет: Методическое пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2009. – 128 с. (Библиотека журнала «Воспитатель ДОУ»)

**Сюжетно – ролевая игра «Добрый доктор Айболит»** **(5-6 лет)**

**Количество участников:**

**План-схема игры:**

1. Проблемная ситуация.

В лесном детском саду карантин, заболели все звери. Их срочно нужно лечить. Кто им сможет помочь?

1. Распределение ролей. Воспитатель назначает врача, медсестру, регистратора.

Дети по желанию выбирают игрушку и идут с ней в регистратуру, где им выдают талон и медицинскую карту. Доктор и медицинская сестра одевают халаты, занимают свое место.

1. Игра началась.

Воспитатель, в процессе игры, наводящими вопросами помогает детям общению в игре, обеспечивает соблюдение правил игры.

Источник: интернет-ресурс

**Сюжетно-ролевая игра «Семья (гости)» (5-6 лет)**

**Количество участников: 4-6 человек**

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям поиграть в семью. Берет на себя инициативу по организации игры. Предлагает детям ненадолго превратиться в мам, пап, дочек, бабушек, дедушек. С помощью воспитателя распределяются роли – дед, бабушка, мама, папа, дочка, учитывая желания детей. Показывает детям наиболее удобное место для игры, раздаются необходимые атрибуты, совместно с детьми подбираю предметы – заместители. Игровая ситуация - скоро придут гости бабушка с дедушкой. Семья готовится встречать гостей.

**Источник:** Алябьева Е.А. Воспитание культуры поведения у детей 5-7 лет: Методическое пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2009. – 128 с. (Библиотека журнала «Воспитатель ДОУ»)